



Введение

# Автоматизация расчетов заработной платы

## Введение

Esoft – компания, которая занимается разработкой комплексного программного обеспечения для автоматизации работы компаний в различных сферах бизнеса.

Цель Esoft – помочь компаниям адаптироваться в постоянно меняющейся бизнес среде и сэкономить на автоматизации при помощи программных решений.

## Проект

Ваша задача – автоматизировать процесс расчета заработной платы сотрудников компании, которая занимается продажей, установкой, поддержкой торгового оборудования.

Заработная плата сотрудников главным образом зависит от количества, сложности, характера задач, которые они выполняют.

Главная задача системы – взять на себя выполнение типовых задач и освободить тем самым время на коммуникации с клиентами.

Кроме того, система должна быть достаточно гибкой, чтобы уметь подстраиваться к особенностям в бизнес-процессах данной компании.

IT-специалисты компании Esoft спроектировали систему и подготовили задания на реализацию, которые логически разделены на несколько этапов.

## Участники бизнес-процесса

В системе выделяется два основных типа пользователей:

- 1) **исполнители** – пользователи, которые в рамках своих служебных обязанностей занимаются выполнением разного рода задач, связанных с оказанием услуг клиентам компании;
- 2) **менеджеры** – пользователи с увеличенным объемом привилегий в разрабатываемой системе по сравнению с исполнителями.

**Задача** – зафиксированная в системе единица работы.

Представляется в виде текстового описания и набора дополнительных параметров.

Процесс выполнения задачи представлен в виде одного из статусов: “запланирована”, “выполняется”, “завершена”, “отменена”.

Каждая задача обладает своим уровнем сложности, а также характером работ: “анализ и проектирование”, “установка оборудования”, “техническое обслуживание и сопровождение”.

Исполнителями в системе также фиксируется время выполнения каждой задачи.

**Исполнители** делятся на несколько “грейдов”, которые обозначают степень компетентности сотрудника и его положение в иерархии организации. Грейд исполнителя влияет на размер заработной платы.

В расчете заработной платы исполнителей участвуют **коэффициенты** – числовые показатели, значения которых регулируются менеджерами.

Каждый **менеджер** управляет своей группой исполнителей, поэтому в системе нужно предусмотреть механизм настройки уникальных для каждого менеджера коэффициентов, участвующих в расчете заработной платы.

## Бизнес-процесс

Менеджеры и исполнители используют систему для создания задач.

Исполнители выбирают задачи из списка и приступают к их выполнению.

Исполнители фиксируют факт выполнения задач в системе.

В конце каждого месяца менеджеры используют систему для расчета заработной платы исполнителей и составляют отчет для отдела кадров.

## Модель для расчета заработной платы

В компании используются следующие параметры для расчета заработной платы сотрудников:

$G_m$  – гарантированный минимум заработной платы за месяц, который зависит от грейда исполнителя;

$t_i$  – время на выполнение задачи  $i$  (измеряется в минутах);

$t_c$  – коэффициент стоимости времени исполнителя;

$d_i$  – сложность выполнения задачи  $i$ ;

$d_c$  – коэффициент сложности выполнения задачи;

$C_i$  – коэффициент характера выполненных работ;

$T_b$  – дополнительный коэффициент для перевода абстрактного веса задачи в денежный эквивалент.

Гарантированный минимум ( $G_m$ ) за месяц зависит от грейда, измеряется в рублях.

Коэффициент характера выполненных работ ( $C_i$ ) отражает относительную значимость одних видов работ по сравнению с другими. Значения коэффициентов настраиваются менеджерами в системе.

Дополнительный коэффициент для перевода абстрактного веса задачи в денежный эквивалент ( $T_b$ ) зависит от грейда исполнителя и может быть изменен менеджером.

## Описание системы

Для основных сущностей системы следует разработать форму, которая отобразит список этих сущностей, и форму, которая отобразит более подробную информацию об отдельно выбранной сущности.

На формах, которые отображают список сущностей, следует реализовать операции удаления и создания новой сущности согласно заданию.

На формах, которые отображают более подробную информацию о данной сущности, следует реализовать операцию редактирования сущности согласно заданию.